

Gerd Wilhelm Hörning und Gerhard Josten

Schach 2000

Vor ziemlich genau fünfhundert Jahren fand eine Schachrevolution im Abendland statt, nachdem die Araber wiederum etwa fünfhundert Jahre zuvor vor allem über die iberische Halbinsel das Schachspiel aus dem Morgenland importiert hatten. Diese arabische Verfrachtung des Schachspiels in einen fremden Kulturraum blieb nicht ohne Folgen. Eine dieser Folgen war, daß mit dem Spiel experimentiert wurde. So erklärte man beispielsweise bestimmte Figuren für unschlagbar oder unbeweglich, verlangte, daß eine bestimmte Figur mattzusetzen hatte, oder veränderte auch das Zugverhalten der Figuren. Viele dieser Experimente verschwanden wieder in der Versenkung, aber zwei Experimente blieben auf Dauer erfolgreich.

Das erste erfolgreiche Experiment war die Umwandlung des arabischen Alfil in einen Läufer, wie er uns heute im Schachspiel begegnet. Der Alfil, der im arabischen Spiel einen Elefanten darstellte, war dort in seiner Bewegungsfreiheit und Wirkung sehr eingeschränkt. Er sprang in das zweite diagonale Feld, so daß ihm überhaupt nur ein Achtel der Spielfelder zugänglich war.

Das zweite erfolgreiche Experiment bestand in der Umwandlung des arabischen Wesirs in unsere abendländische Dame. Der arabische Wesir durfte nur das nächstliegende diagonale Feld betreten. Die Schachrevolution hat diese schwache Figur praktisch aussortiert und an ihre Stelle die kraftstrotzende Dame gesetzt. Die neue Dame vereinigte in sich die Zugmöglichkeiten des Turms und des neuen Läufers. Das neue Schach mit den neuen Figuren wurde daher auch den weiten Teilen Europas als das schnelle Schach bezeichnet.

Aus dieser Phase des Experimentierens in der ersten Hälfte des Zweiten Jahrtausends -etwa aus dem Jahr 1300- stammt die folgende Aufgabe von Bonus Socius, die sehr schön die damalige Lust zum Experimentieren dokumentiert. Die schwarze Dame ist in diesem Beispiel noch der arabische Wesir, der nur ein Feld weit diagonal ziehen kann. Der Turm dagegen soll nach dem Willen des Autors in dieser Aufgabe auch die Eigenschaft haben, wie ein Alfil ziehen zu können.

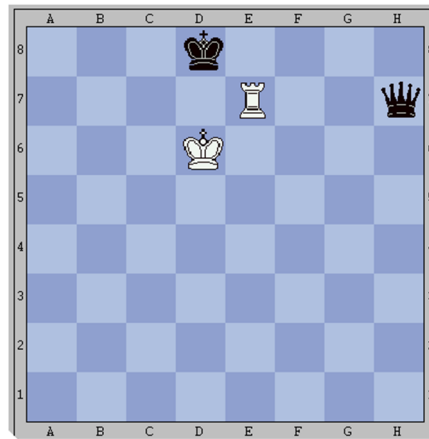


Bild 1: Matt in zwei Zügen
(Der Turm zieht auch wie ein Alfil)

Nach unseren heutigen Regeln ist ein Matt in zwei Zügen nicht möglich. Unter den genannten Bedingungen mit den arabischen Figuren geht es allerdings. Der weiße Turm zieht auf das Feld e6. Dies hat zur Folge, daß der schwarze König bewegungsunfähig wird und darüber hinaus der schwarze Wesir, der das Feld g8 bewacht, in Zugzwang gerät. Wohin er auch zieht, im nächsten Zug erreicht der Turm mit seiner zusätzlichen Eigenschaft als Alfil das Feld g8, so daß der schwarze König matt ist.

Wenn man sich diese Stellung einmal genau vor Augen führt, dann entdeckt man hier genau das Prinzip, nach dem später die Dame konstruiert wurde. Die Dame stellt nämlich nichts anderes dar als die Vereinigung zweier unterschiedlicher Figuren. Sie vereinigt den Turm und den Läufer. Weitere Vereinigungen sind aus der damaligen Schachrevolution nicht hervorgegangen. Die Schachrevolution vor fünfhundert Jahren blieb also auf halbem Wege stecken, obgleich weitere systemgerechte Modifikationen einfach möglich sind und das aus der damaligen Revolution hervorgegangene Schach dennoch einen ungeheuren Siegeslauf angetreten hat. Wie könnte eine künftige Vollendung des Schachspiels aussehen?

Schauen wir uns die Matrix der möglichen Kombinationen an, die analog zur Schöpfung der Dame die noch möglichen Figuren aufzeigt.



Bild 2: Matrix der Figuren-Kombinationen

Man erkennt sehr deutlich, daß nur noch die Paarung Springer/Turm und Springer/ Läufer als eigene Figuren zur Vollendung des Schachspiels fehlen. Im obigen Diagramm sind diese beiden Figuren graphisch jeweils aus den beiden Hälften der Grund - Figuren zusammengesetzt worden. Sie funktionieren im Prinzip wie die Dame, die ja streng genommen ein Läufer/Turm ist. Der Springerturm zieht und schlägt wie ein Turm oder ein Springer, und analog verhält sich die Figur des Springerläufers.

Vielleicht ist es auch ein Zufall, daß diese zwei neuen Figuren sich ohne irgendwelche Probleme in unser gewohntes Schachbrett und in die Ausgangsstellung integrieren lassen. Sie treten an die Stelle eines Turms und eines Springers. Ihr Wert im Schachspiel kommt dem der Dame nahe, und in bestimmten Stellungen werden sie der Dame sogar überlegen sein

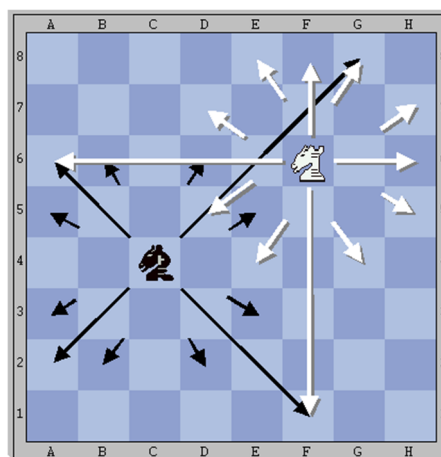


Bild 3: Zugweisen von ST und SL

Diese Modifikationen sind systemgetreu und lassen sich von jedem Schachspieler ohne nähere Erklärungen erkennen. Sogar die beiden Rochaden können erhalten bleiben, und auch sonst ändert

sich abgesehen von der erweiterten Dynamik am Schachspiel nichts. So können die Bauern natürlich in jede beliebige Figur umgewandelt werden. So weit wie der Spanier Lucena, der vor rund 500 Jahren das erste Buch im Sinne der damaligen Schachrevolution schrieb und dabei sogar den König während des Spiels je einmal wie Turm, Läufer und Springer ziehen ließ, wollen wir hier nicht gehen.

Auch hätte die Überlegung nahegelegen, den Springer langschrittig zu machen, wie es in der alten Schachrevolution mit dem Alfil passierte. Diesen langschrittigen Springer kennen wir bereits aus dem Märchenschach, wo er "Nachtreiter" genannt wird. Diese Überlegung wurde hier allerdings fallengelassen, weil die Modifikationen gering, ja bescheiden bleiben sollten. Darüber hinaus ist der Springer die einzige springende Figur und besitzt von daher bereits eine Auszeichnung gegenüber allen anderen Figuren im Schachspiel.

Die erweiterten Figuren lassen sich total harmonisch in die Ausgangsstellung integrieren. Da alles einen Namen haben muss und die Jahrtausendwende bevorsteht, sei diese Spielweise "SCHACH 2000" genannt.



Bild 4: Schach 2000
(Ausgangsstellung)

Hier ist nichts Neues in das alte Schachspiel hineinoperiert worden, sondern wir finden in Vollerfüllung der alten Schachrevolution nur alte Elemente in neuer und doch alter Metamorphose wieder. Wir werfen keine alten Schachgewohnheiten schamlos über Bord. Das Brett und seine Figuren bleiben so wie die Rochade und die Bauernumwandlung. Wir haben Respekt vor Schach und seiner Geschichte. Erinnern wir uns, dass die Dame durch Verschmelzung von Turm und Läufer entstand.

Die neuen Verbindungen können das Spiel außerordentlich beleben, wie die alte Revolution zeigte und wie folgende Beispiele demonstrieren.

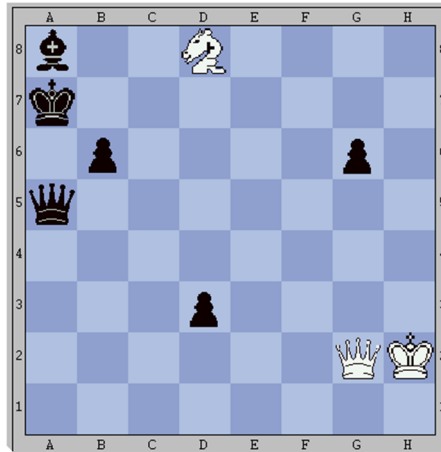


Bild 5: Matt in zwei Zügen

Die Lösung lautet:

1.D:La8+, K:Da8 2.SLc6#!

Die Überraschung ist groß. Es gibt also jetzt eine Figur, die in bestimmten Situationen ohne zusätzliche Steine, die den König in seiner Bewegungsfreiheit hindern, ganz allein mattsetzen kann, eine Fähigkeit, die nicht einmal unsere gewohnte alte Dame besitzt. Wir wollen, da es noch keinen Namen für die neuen alten Figuren gibt, sie vorläufig wie oben gezeigt, mit Springerturm (ST) und Springerläufer (SL) Bezeichnen. Wir müssen uns auch mit neuen, ungewohnten Mattbildern anfreunden, wie das folgende Beispiel zeigt.

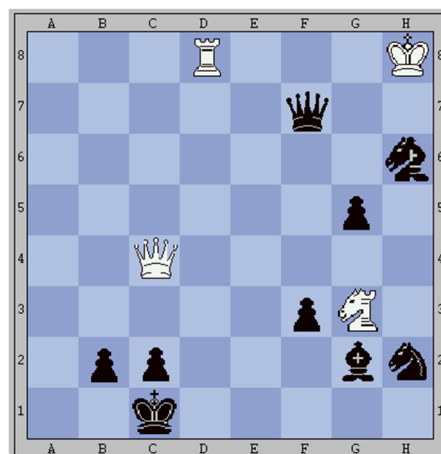


Bild 6: Matt in drei Zügen

Die Lösung lautet:

1.Td1+, K:Td1 2.De2+, f:De2 3.STd3#!

Ganz phantastisch funktioniert die folgende Aufgabe, die eine Dame statt des ST auf c7 nicht lösen könnte.

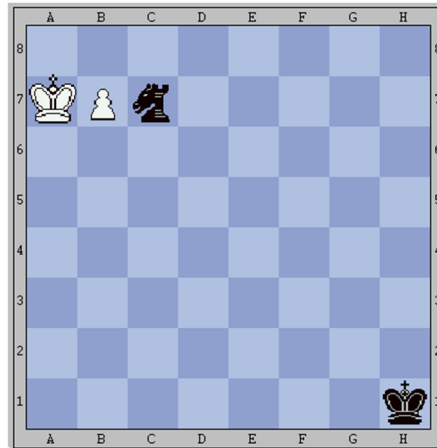


Bild 7: Schwarz gewinnt

Die Lösung lautet:

1.Kb6

(1.Kb8?, STc6+ 2.Ka8, STa6#),

STc4+ 2.Ka6

(2.Kb5?,STd6 und 2.Ka7?, STc6 3.Ka8, STa6#)

STb4+ 3.Ka7, STc6+ 4.Ka8, STa6#

Ist Schwarz am Zug, so wälzt er seine Zugpflicht durch einen Königszug ab und gewinnt ebenso. Auch die Schachproblemisten können neue Horizonte erkennen, wie das folgende Beispiel zeigt. Hier spielen keine Märchen Figuren mit, sondern es sind nur unsere alten Steine. Man sollte meinen, dass es nicht zu viel Zeit nimmt, einen Zweizüger wie diesen zu lösen, aber dieses Stück von Amateuren hat es in sich. Es erhebt allerdings nicht den Anspruch, den Gesetzen der Konstruktionskunst zu genügen. Es beinhaltet leider Duale und will daher lediglich demonstrieren, was möglich ist.

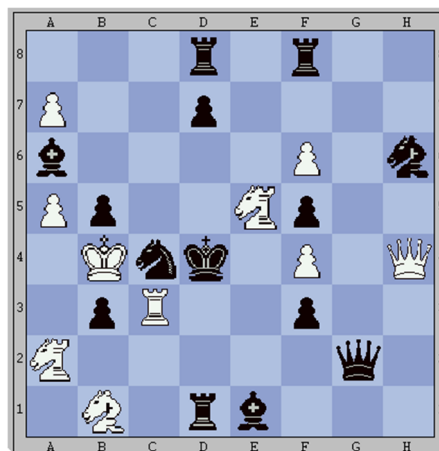


Bild 8: Matt in zwei Zügen

Die Lösung lautet:

1.a8SL! mit der Drohung STd5# und nun

- a) T:SLa8 2.ST:d7#
- b) d5 2.SLc6#
- c) SLf7/g8 2.SL:f5#
- d) Lb7 2.ST:b5#
- e) SL:f4 2.D:SLf4#
- f) S:SLe5/Se3 2.SLb6#
- g) f2 2.STe2#
- h) Dg8/c2 2.SL:f3#
- i) Td3 2.ST:Td3#
- j) L:Tc3+ 2.SL:Lc3#

Schach kann sich nicht in alten Häusern verändern. Wenn eine solche Modifikation, wie sie oben vorgeschlagen wurde, einigermaßen Aussicht auf Durchsetzung haben will, muß sie in einen neuen Raum wandern. Was läge heute näher, als den weltweiten Raum des Internet hierfür zu nutzen? Hierhin wird es jetzt also seinen Weg antreten und versuchen, die alte Schachrevolution zu vollenden und dabei lebensfähig zu werden.

Darüber hinaus wird den Lesern der Rochade Europa demnächst die Chance geboten, in einer Serie mitzumachen, wenn ein ausreichendes Interesse erkennbar ist.

Written by Gerd Wilhelm Hörning und Gerhard Josten.

WWW page created: February 16, 1999.